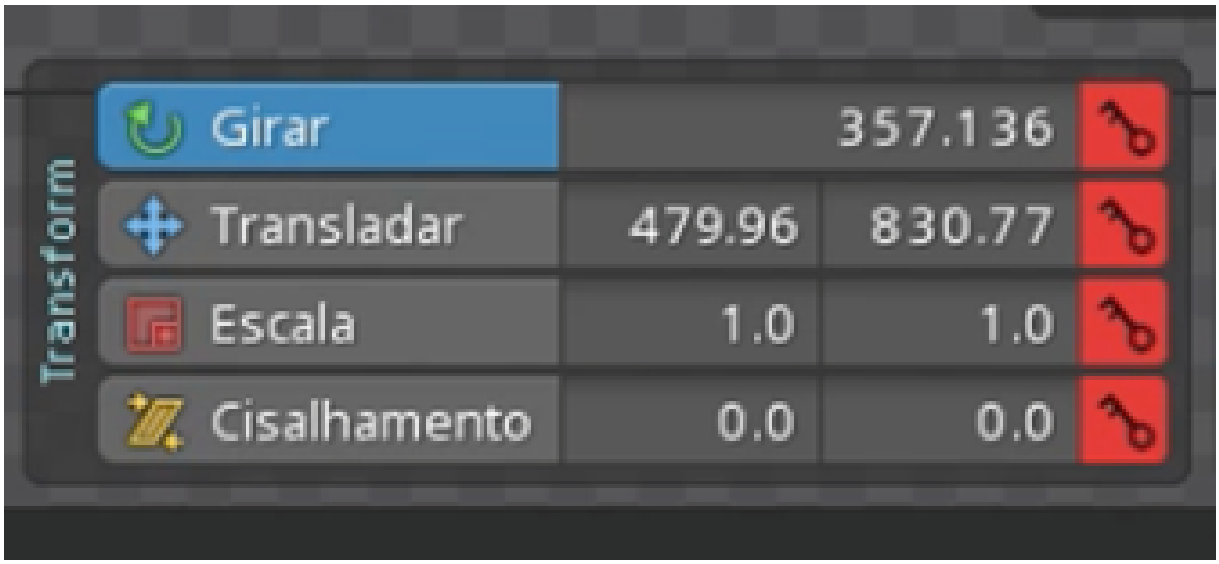
Gerando Animação no Spine

Vamos entender o processo de geração de animações no Spine. Vamos conhecer a estrutura de animação do personagem, como prepará-lo para gerar movimentações de forma independente.

É muito importante gerar a ativação das chaves do keyframe no painel de animação de todas as ferramentas, pois isso irá facilitar qualquer tipo de movimentação do personagem ou parte do personagem. Para ativar, bastar clicar nas chaves de cada ferramenta.

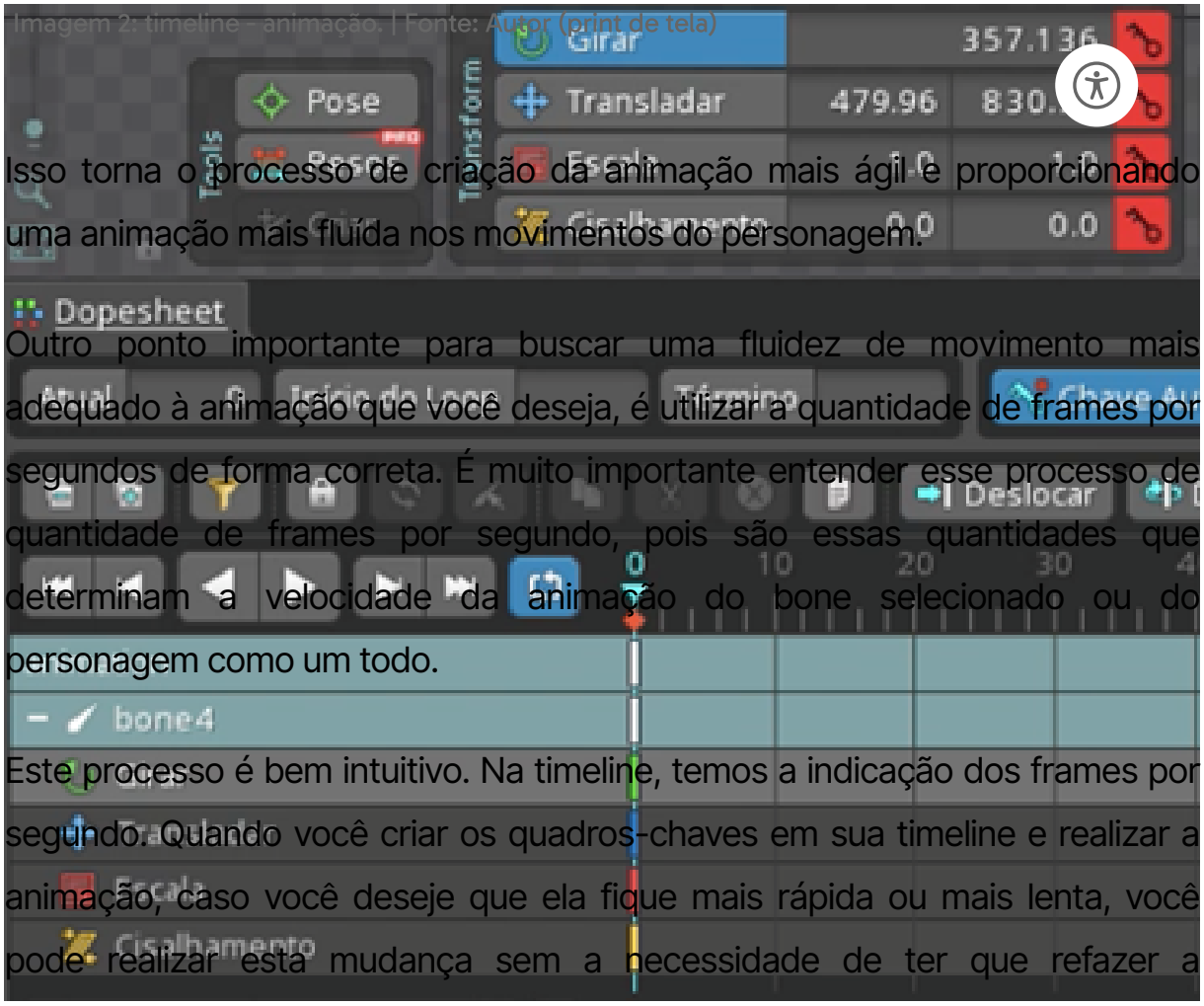
Veja na imagem a seguir como ficam as chaves ativadas:



https://admin.descomplmagem 1: chaves ativadas. | Fonte: Autor (print de tela)

Vejam na imagem abaixo, como fica a sua timeline a partir do momento que você seleciona e ativa os keyframes de todas as ferramentas:

Imagem 2: timeline - animação. | Fonte: Autor (print de tela)



Isso torna o processo de criação da animação mais ágil e proporcionando uma animação mais fluída nos movimentos do personagem.

Outro ponto importante para buscar uma fluidez de movimento mais adequado à animação que você deseja, é utilizar a quantidade de frames por segundos de forma correta. É muito importante entender esse processo de quantidade de frames por segundo, pois são essas quantidades que determinam a velocidade da animação do bone selecionado ou do personagem como um todo.

Este processo é bem intuitivo. Na timeline, temos a indicação dos frames por segundo. Quando você criar os quadros-chaves em sua timeline e realizar a animação, caso você deseje que ela fique mais rápida ou mais lenta, você pode realizar esta mudança sem a necessidade de ter que refazer a animação novamente. Você pode selecionar na timeline a camada ANIMATION, após isso e somente clicar no final da seleção e arrastar com o mouse para a esquerda, se deseja que a animação fique mais rápida, ou para a direita, caso deseje que a animação fique mais lenta.

Na verdade, o que você está realizando é: diminuindo a quantidade de frames fazendo com que a animação se torne mais rápida ou aumentando a quantidade de frames, fazendo com que a animação se torne mais lenta. Vejamos na imagem a seguir como é este procedimento:

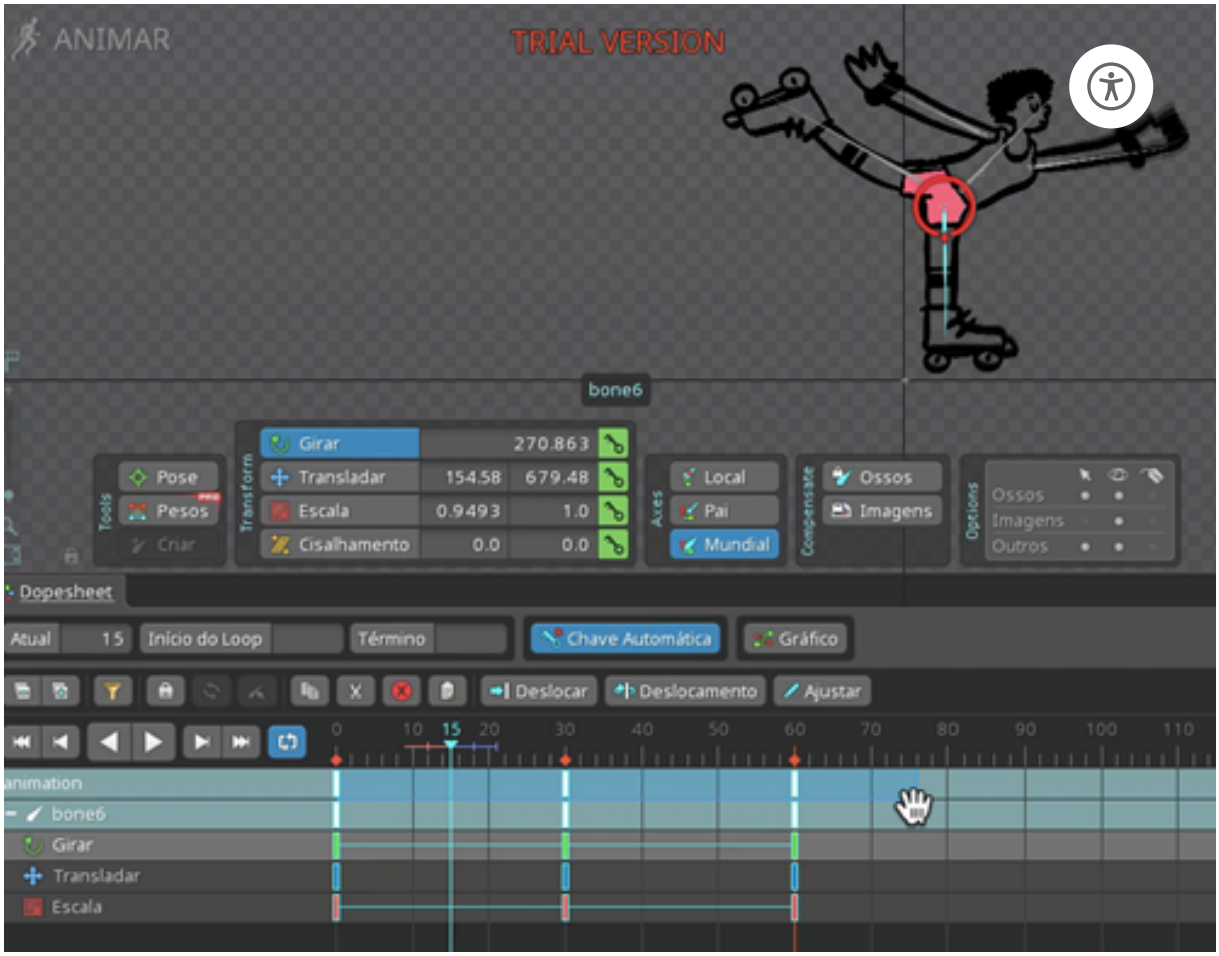


Imagem 3: timeline – camada animation. | Fonte: Autor (print de tela)

Vejam a timeline com menos quadros por segundo, proporcionando com que a animação fique mais rápida:

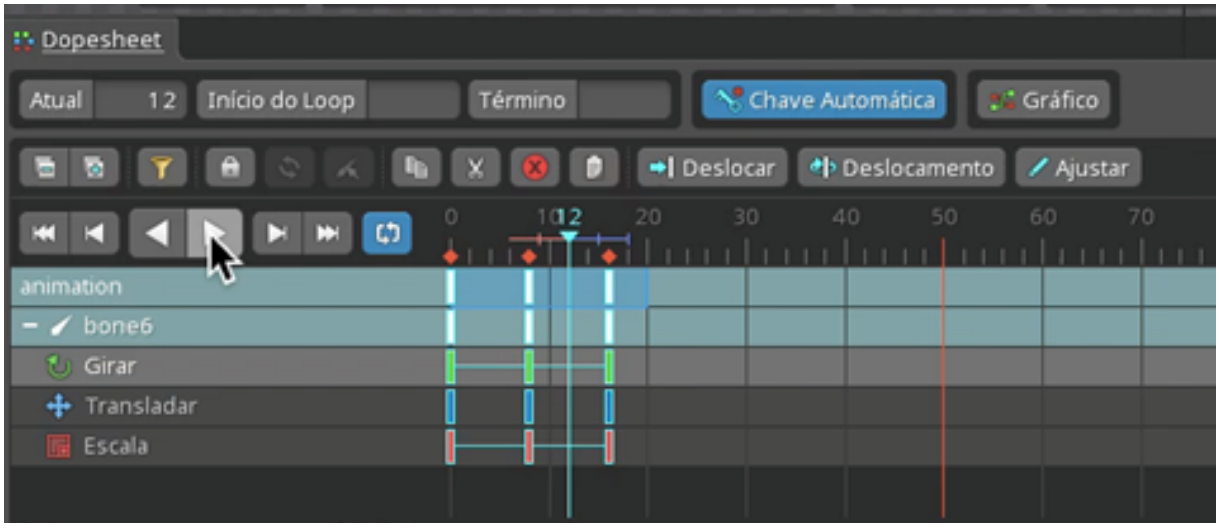


Imagem 4: timeline – camada animation. | Fonte: Autor (print de tela)

Vejam a timeline com mais quadros por segundo, proporcionando com que a animação fique mais lenta:

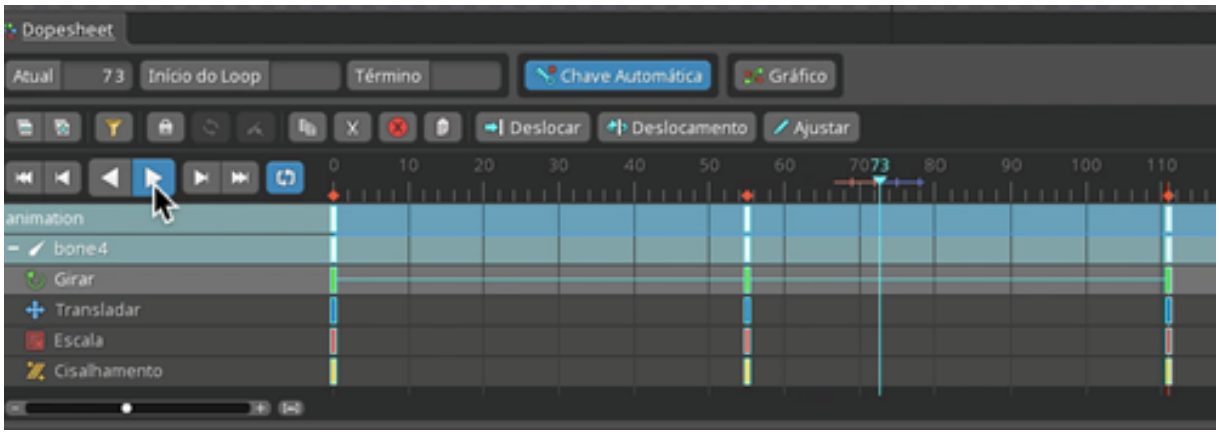


Imagem 5: timeline – camada animation. | Fonte: Autor (print de tela)

Atividade extra

Crie uma animação de movimentação fluída dos membros de um personagem;

Atividade deve ser realizada de forma prática.

Referência Bibliográfica

ESOTERIC, Software. Site do Produto.

Ir para exercício